小島秀夫
@Kojima_Hideo

MG1の時は新人でパッケージには全く関与出来ず不本意なものになったが、「スナッチャー」では開田裕次さんにMG2では高荷義之さんにMGSでは生頼範義さんにメインビジュアルやポスターをお願いできた。当時はゲーム自体のビジュアルが陳腐だったのでイラストでのメインビジュアルは重要だった。

Traducir Tweet

4:05 a. m. · 22 feb. 2014 · Twitter for iPhone

132 Retweets **3** Tweets citados **242** Me gusta

ざるてぃす@イラスト強化 @zaltys_ · 22 feb. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo これからもパッケージはイラストが良いですね！

スクーデロリアン @torooper · 22 feb. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo キャラクターデザインの新川さんとはどのように住み分けしていたんですか？新川さんもメインビジュアルを担当されてますよね？

ゆーくっく @yu_kukku · 22 feb. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 今ではMGSといえばこういういうイメージってわかりやすくて、とても素晴らしいと感じます！

matsu @matsu009 · 22 feb. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo イラストレーターさんの絵がイマジネーションを喚起して、僕らはドットや荒いポリゴンから各々で世界を見出していたんですよね。

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている

Condiciones de Servicio Política de Privacidad
Política de cookies Información de anuncios
Más opciones ··· © 2020 Twitter, Inc.